

## **Título de la estrategia: “Patio Digital”**

Jardín de Infantes N°137 “Ceibo en Flor”. Rosario.

Responsable de la propuesta Docente Carina Sebastiani.

### **Proceso de evaluación realizada por Tramas Digitales Inicial 2016**

Responsables:

Profesora de Educación Inicial- Equipo Tramas Digitales Inicial Roxana Peira

Profesora de Educación Inicial- Equipo Tramas Digitales Inicial Alicia Redero

### **Plan de la Estrategia**

#### **Propósito.**

Teniendo en cuenta que los niños y las niñas aprenden jugando, compartiendo, interactuando con el otro se habilitarán espacios y tiempos abiertos, flexibles, participativos donde puedan manifestar sus emociones, sensaciones, pensamientos y en el cual tengan la posibilidad de simbolizar, escuchar, imaginar, crear, descubrir, vincularse de acuerdo a pautas y normas de convivencia en un espacio de juego digital.

#### **Objetivos.**

- ❑ Explorar y participar en los espacios y sectores de juego con impronta digital habilitados para el diálogo, el disfrute y el aprendizaje individual y colaborativo.
- ❑ Desarrollar actitudes de respeto y valoración del otro/a en situaciones lúdicas.

#### **Operaciones / Habilidades.**

Exploración. Selección. Organización. Distribución de roles y funciones en el juego.

Habilidades motoras, digitales, de coordinación, de manipulación.

### **Grupo participante.**

→ Sección de 4 años. T.M. 24 niños y niñas.

### **Propuesta de acciones pedagógicas.**

1º momento.

- Ronda inicial de intercambio de sentires, pareceres y elecciones de juegos. Sobre una alfombra en la sala se establecerá una situación dialógica.
  - Interrogantes disparadores: ¿Qué les gustaría hacer todos juntos? ¿a qué quieren jugar? ¿con qué? ¿con quiénes? ¿qué se imaginan que hallarán en cada espacio de juego? ¿a qué juegan todos los días? ¿habrá otras opciones, otros espacios, otros juguetes? ¿cuáles?.
  - Nombrarán acciones y juegos que desean realizar en distintos espacios: abiertos, adentro y afuera del espacio cotidiano de la sala, los materiales a utilizar (algunos conocidos, otros por explorar), objetos, tecnologías móviles (tablet, celulares).
- Contarán con la disponibilidad de las tablets para realizar el registro fotográfico y grabar a los compañeros y compañeras en el intercambio comunicativo.

2º Momento.

- Los niños y las niñas realizarán las elecciones de los juegos, previa conversación en la ronda inicial y luego jugarán.
  - Se organizarán en subgrupos para ir a los espacios lúdicos disponibles en el patio para jugar a los juegos conocidos y en el nuevo espacio creado y acondicionado donde se encontrará una alfombra con varias tablets que contienen diversas apps de asociación, memoria e identificación, dibujos, rompecabezas: Animal Matching - Fin Same Animal - Puzzles 4 años Animales - Kids Doodle - Learn Piano - Vehicles Puzzles.
- Otros niños y niñas realizarán un registro con las tablets filmando y capturando fotografías acerca de lo explorado, vivido, experimentado.

### 3º Momento: "Patio virtual"

- Se prepara la sala, adecuada con diferentes espacios digitales:
- 1º rincón "Almohadones sensoriales". El mismo se acondiciona con la participación de los niños y las niñas, se ubican almohadones, auriculares, se utilizan los audios grabados por ellos, ellas y la docente en situaciones anteriores.
- 2º rincón "Alfombra lúdica digital". En la misma se encuentran varias tablets con diferentes juegos (de memoria, asociación e identificación). Juegan en el sector en grupos reducidos, en el cual comparten los saberes, opiniones, reglas y procedimientos de los mismos para jugar y participar, investigan cuántos participantes pueden intervenir en el juego, si es posible el juego libre, entre otras normas.
- 3º rincón "Proyección de una imagen". Se utiliza la notebook para proyectar con el cañón sobre la pared, una fotografía del patio, previamente capturada y seleccionada por los niños y las niñas.
- Sobre un afiche, dibujan objetos, personas o elementos que imaginan o suponen que le falta a la imagen proyectada.
- Sugerencia: El siguiente video muestra una propuesta para crear un espacio multisensorial [www.youtube.com](http://www.youtube.com) con luces y los efectos que pueden producir en un espacio oscuro. O bien, para organizar algunos sectores de la sala e incorporar algunos objetos tecnológicos creando un escenario lúdico-sensorial incorporando tablets, luces led, puede ser el siguiente video. <https://www.youtube.com>
- Otra variante sugerida: que los niños y niñas intervengan la fotografía que capturaron dibujando allí lo que imaginan, desean agregar, o bien, lo que les gustaría que haya en la imagen pero no está, creando así una nueva obra.
- ➔ Un adulto (Asistente escolar) será la encargada de registrar a través de una filmación con la tablet lo que suceda en los distintos momentos y en las diferentes situaciones de juego.

### **Grupalidades.**

Conformación de sub-grupos de pocos participantes, según la ocasión.

Juegos participativos y colaborativos realizado por todo el grupo de pares.

Propuestas lúdicas en parejas (con el otro, junto al otro).

### **Tiempo.**

Tiempo de jugar, de crear, de participar, de valorar al otro. Tiempo de la imaginación, de la escucha, del intercambio, de la palabra. Tiempo de disfrutar, aprender jugando con otros, de la vincularidad, del hacer con los objetos, con las tecnologías. Tiempo de la acción, el movimiento, la quietud, el descanso, el asombro, de la ludia digital, de la participación, del protagonismo.

### **Espacio.**

Espacio lúdico-digital, de juego simbólico, de socialización, de la escucha atenta, de diálogo, de la imaginación, del descubrimiento.

Espacio propio, participativo, compartido, de valoración del otro, de circulación de la palabra.

### **Materialidades.**

Apps: Cámara, Smart Voice Recorder, apps de asociación, memoria e identificación: Animal Matching - Fin Same Animal - Puzzles 4 años Animales - Kids Doodle - Learn Piano - Vehicles Puzzles.

### **Evaluación.**

Se evaluará el proceso llevado a cabo por los niños y niñas, la participación colectiva, las estrategias empleadas para resolver situaciones problemáticas, el intercambio de ideas, la interacción grupal y la valoración de los aportes propios y los de sus pares.

Blog [Link](#)